# Megaconsolas







# Wii™

## Revoluciona tu Forma de Jugar


POWER
A
HOME
1
2
Wii
POWER
RESET
EJECT
Wii




Si el reto de los videojuegos es superar cada vez más los límites que separan lo real de lo virtual, Nintendo es uno de sus mejores exponentes. Hace poco más de un año marcaba un hito en el universo portátil con el lanzamiento de Nintendo DS y ahora vuelve a revolucionar el mundo de las consolas, esta vez de sobremesa, con Wii. Y lo hace desde la esencia misma del juego, proporcionando al jugador el máximo realismo en el modo de jugar y convirtiéndolo en el epicentro de la partida, en el auténtico protagonista. Desde que Shigeru Miyamoto, creador de Mario, se inspirara en su hija al ver cómo se inclinaba instintivamente de lado a lado con el pad de su consola; en Nintendo se trabajó la idea de crear un mando que fuera capaz de reproducir en pantalla cualquier movimiento ejecutado con él por el jugador, como si de una prolongación natural de la mano se tratara. La idea es hoy una realidad abierta a todo tipo de jugadores, pequeños, grandes y mayores, es la apoteosis de la experiencia de juego social. Pero no es solo jugar de otra forma, extraordinaria, es establecer en el salón de tu casa un centro de comunicación, de conexión a Internet 24 hora (incluso con la consola apagada) y la posibilidad de entrar en un amplio menú de canales increíbles para enviar mensajes a móviles, editar fotos, hablar con otros usuarios o conocer las previsiones del tiempo. Además con Wii, puedes volver a disfrutar de juegos míticos que surgieron para sistemas de 8 y 16 bits y jugar a los de Game Cube en la nueva consola. Para que no falte de nada. Y es que a veces los sueños se hacen realidad.

**http://wii.nintendo.es**

## STAFF

**Realiza**:Estrenos 21 S.L • C/ José Abascal nº55 • entreplanta izda 28003 Madrid • Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09 • e-mail: megaconsolas@estrenos21.com • Consejero Delegado: Aureo Ruiz de Villa • **Director**: José María Allol • **Redacción**: Gabriel Carmona, Jotacé • **Director de Arte**: Raúl Blázquez • **Maquetación**: Daniel Blázquez **Producción**: Jacobo Rufete • **Publicidad Madrid**: Carlos Viera • **Fotomecánica**: Blázquez Bros • **Imprime**: Avenida Gráfica • **Depósito Legal**: M-43093-2002



# Esto es jugar de verdad

**El concepto de revolución no es el de mejorar algunas características, es el de un cambio profundo y un giro en las sensaciones. Después de sorprender a todos con la portátil táctil Nintendo DS, la compañía más original vuelve a la carga.**

## Sensor de Movimiento

¿Te acuerdas de cuando tenías que apuntar a la tele con una pistola de infrarrojos? ¿Cuando sólo podías moverte en dos dimensiones? Eso ya es historia, ahora lo que se lleva son los sensores volumétricos. El medidor incorporado con la consola y que se coloca debajo del televisor (cualquier modelo lo admite) consigue que por primera vez se tenga en cuenta la altura, el ancho lateral, la profundidad e incluso la fuerza y velocidad de nuestros movimientos. Esto es lo que se llama control total.

## Retro-Compatibilidad y Potencia

No hay que olvidar que la Game Cube sigue viva, y todavía tiene multitud de títulos en desarrollo. Por eso, además la Wii leerá, además de los discos de 12 centímetros de simple y doble capa, los minidiscos de 8 centímetros propios de la Cube. Su procesador PowerPC "Broadway" de IBM y su tarjeta gráfica desarrollada por ATI dotan a Wii de potencia más que suficiente para entrar en la nueva generación.




## Comunicación

La consola Wii puede conectarse a Internet incluso cuando está apagada. El servicio WiiConnect24 ofrece una nueva sorpresa o actualización de juego, aún cuando el sistema está parado. Los usuarios se pueden conectar de manera inalámbrica por wifi, o mediante un adaptador LAN USB 2.0. La consola Wii también se puede conectar sin cables con Nintendo DS.

### Ficha Técnica

**Color:** Blanco • **Tamaño:** 21,54 cm de largo, 15,7 cm de ancho y 4,4 cm de grosor. • **Diseño:** Compacto, integrable con cualquier puesto de televisor. Se puede colocar tanto vertical como horizontalmente. • **Soporte:** Una ranura de carga automática de discos que reproduce discos ópticos de 12 cm de simple y doble capa de Wii, así como los discos de 8 cm de GameCube. • **Canales:** Los canales son la puerta de entrada principal a una variedad de sencillas funciones interactivas multimedia, de entretenimiento y de comunicación. • **Consola Virtual:** Con la consola Wii podrás descargar los títulos de mayor éxito de los últimos 20 años, creados originalmente para multitud de plataformas de 8, 16 y 64 bits. • **Especificaciones:** 512 megabytes de memoria flash interna, dos puertos USB 2.0 y tecnología WiFi incorporada. Una ranura para una tarjeta de memoria SD. • **CPU:** PowerPC CPU (con el nombre clave "Broadway") • **Hecho con procesos de 90 nm SOI CMOS,** desarrollado conjuntamente con IBM y fabricado por IBM. Unidad de procesado de gráficos desarrollada por ATI • **Otras características:** Cuatro puertos para mandos clásicos de Nintendo GameCube. Dos ranuras para tarjetas de memoria Nintendo GameCube. Un puerto de salida de AV para componentes, compuestos o S-video.

## Especificaciones

Wii cuenta con 512 megabytes de memoria flash interna, dos puertos USB 2.0 y tecnología WiFi. A través de la ranura para tarjetas de memoria SD se puede ampliar la memoria interna hasta la capacidad que queramos, y con un formato abierto y no exclusivo. También se ha puesto especial hincapié en el diseño, que minimiza el consumo de energía, mantiene la consola compacta y permite el modo WiiConnect24 de conexión permanente. Y es que la revolución no está sólo en el mando.

## Canales Wii

Navegar por internet, enviar mensajes a móviles, editar fotos... Si con Wii no hace falta salir de casa para jugar al golf, ¿por qué iba a hacer falta para salir de compras? Los canales Wii son tan variados como la extensión de la red, y podremos ver previsiones del tiempo, noticias, anotar fechas en una agenda personal o hablar con otros usuarios. También editar nuestras fotos, que se introducen a través de tarjetas SD, y, cómo no, descargar juegos de la consola virtual.

## La Consola Social

Si hay una consola hecha para jugar en grupo, esa es Nintendo Wii. Pero no sólo los aficionados al mundo de los videojuegos pueden acceder a ella: cualquier miembro de la familia seguro que se lo pasa genial con ella. Practicar el swing, jugar un partido de tenis a dobles, dirigir una orquesta, pescar como si tuviésemos una caña de verdad... todo esto y mucho más se hace delante de un televisor, y de forma tan intuitiva que hasta los más reticentes no podrán poner pegas al control.

## Consola Virtual

Algunos de los mejores videojuegos de la historia se lanzaron en sistemas de 8 y 16 bits, pero nadie hasta el día de hoy se había tomado en serio la posibilidad de lanzar emuladores de estos títulos míticos en las nuevas consolas. Wii te permite explorar las raíces del sector gracias a la Consola Virtual, en la que Nintendo y otros desarrolladores han puesto a tu disposición online su catálogo de juegos clásicos, sacados de consolas como NES, Megadrive, Super Nintendo, Turbo Grafx o Nintendo 64. También será hogar de nuevos juegos concebidos por desarrolladores independientes, con creatividad mayor que sus presupuestos.



Sega Genesis



Super Nintendo Entertaiment System



Nintendo Entertaiment System



Super Nintendo Entertaiment System



# Mi Mando y Yo

**El mando es el poder, eso dicen. En Wii es mucho más. Golpea, dispara, batea... con el Mando Wii todos tus movimientos se reflejan en pantalla llevando la interactividad al máximo. El control del juego está en tus manos.**

## Movimientos reales

Wii revoluciona la forma de jugar gracias a su mando, detectando los movimientos reales que hagamos con la mano y con la fuerza con la que la movamos. Basta con mover la muñeca o el brazo y comenzar a jugar. Gracias al nuevo y sencillísimo control, ya no hay excusas para disfrutar de los videojuegos. Tanto los más experimentados como los que sea la primera vez que vean una consola, disfrutarán a lo grande con las posibilidades que abre Wii.

## Posiciones

Se acabó eso de jugar sujetando el mando con ambas manos de forma horizontal y frente al televisor. Wii nos obligará a sujetarlo como si fuera una raqueta de tenis, un bate de béisbol, un palo de golf... Los juegos de carreras se corren girando el mando noventa grados, inclinándolo a los lados para girar e incluso dando un pequeño golpe hacia delante para activar el turbo. Realmente intuitivo, garantizado diversión inmediata sin tener que pulsar ni un solo botón.

## Accesorios

Gracias a la ranura inferior del mando, podremos conectar en un futuro gran variedad de complementos, aunque de momento sólo existe el mencionado Nunchuk. Además, otras compañías han sacado sus propios accesorios, como un pequeño volante de plástico en el que encajamos el mando de lado y listo. Ya estamos preparados para una conducción más precisa y cómoda. La imaginación de Nintendo no tiene límites y seguro que tarde o temprano inventan un nuevo add-on.



## Altavoz

El mando cambió muchas veces de tamaño y longitud hasta dar con la actual, y una de las últimas incorporaciones fue un altavoz situado entre la cruceta y los botones inferiores. A través de él escucharemos el golpe de la espada al chocar, los disparos del arma o incluso en algunos juegos, haciendo las veces de teléfono móvil, emitiendo directamente la voz por el mando. Un añadido muy fresco, divertido y que hacen de Wii una consola aún más única.

## Giros

No sólo los movimientos sino también los giros. Como si abriéramos con una llave la puerta de casa, el mando detecta gracias a un sensor interno los giros a ambos lados, y por supuesto, también si lo inclinamos hacia delante o atrás. Así, en algunos juegos de acción vemos como el protagonista coge la pistola con el mismo ángulo que nosotros o por ejemplo, en el juego de bolos, le aplicamos efecto a la bola. Simple pero muy efectivo.

## Vibración

No podemos olvidarnos de una de las cualidades básicas del mando de Wii. Sin embargo, Nintendo ha conseguido mejorar el sistema de vibración de GameCube. Ahora es más preciso, tiene muchos más niveles de vibración e incluso es capaz de simular un pequeño contrapeso para movernos con más precisión por los menús. Resulta también útil en juegos de pesca. Sabremos que ha mordido el anzuelo cuando el mando empiece a vibrar. Basta con tirar del mando, y obtendremos la recompensa.

## Zoom

Gracias a un pequeño dispositivo que tendremos que situar en la parte superior o inferior del televisor, la consola detecta la distancia entre el mando y la tele. Así, si lo acercamos, haremos zoom sobre la imagen. Esto sirve para simular por ejemplo, una mirilla de francotirador en juegos de pistola, o en el curioso editor de imágenes para aumentar o disminuir de tamaño los objetos que le añadamos a nuestra foto. De nuevo, una apuesta por la máxima sencillez posible.

## Nunchuk

Al mando oficial, que se le conoce como FHC, "Free-Hand Controller", le acompaña un accesorio fundamental: el Nunchuk, llamado así porque cuando lo enganchamos al mando principal realmente parecen un nunchaku propio de un arte marcial. Éste complemento es necesario en juegos más complejos, que requieran controles más elaborados y una jugabilidad más elaborada. También incluye un acelerómetro. Sólo con mover la mano izquierda basta para recargar el arma, abrir una puerta o ejecutar un salto. Más fácil, imposible.

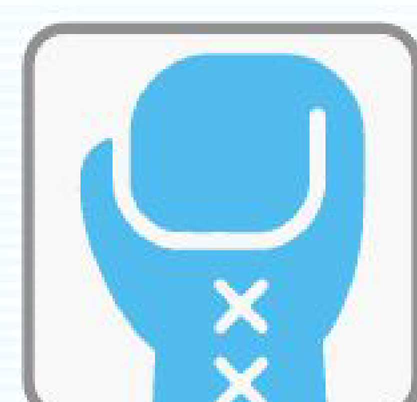
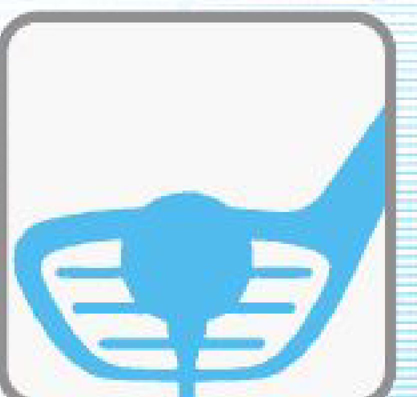
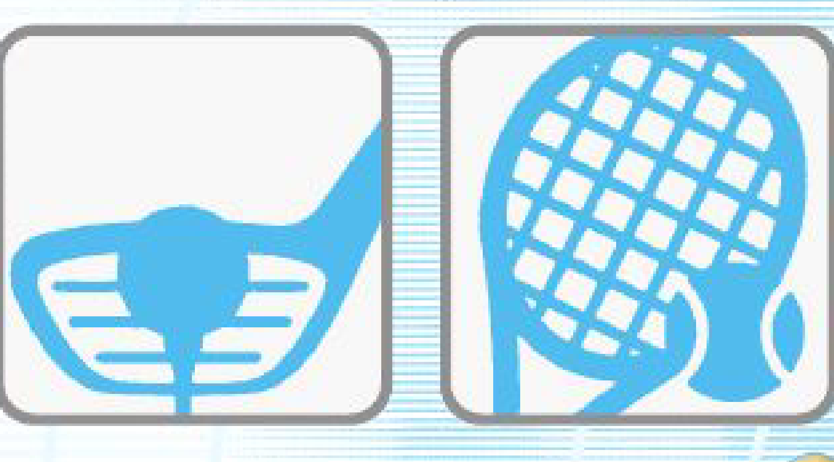


# Wii Sports

## Parafraseando a Julio César: venir, jugar, ganar. Así de contundente es el título que acompaña a la Wii en su pack de lanzamiento.

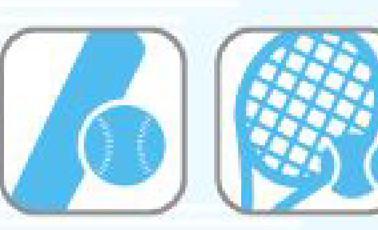
La misteriosa revolución que anunció Nintendo hace ya casi dos años ha demostrado que se puede jugar de una forma diferente, y quizá el género que mejor casa con este innovador control es el de los deportes. «Wii Sports» lleva incorporados 5 minijuegos de golf, béisbol, tenis, boxeo y bolos, que aprovechan perfectamente todas las posibilidades del mando. Por primera vez en la historia se tienen en cuenta nuestros movimientos de forma totalmente tridimensional, por lo que nuestro manejo de las raquetas, palos o bates cobran un nuevo significado. Enfúndate los mandos y prepárate para sudar en el salón.









El juego de tenis no tiene nada que envidiar a las canchas reales; se pueden ejecutar mates, cortar la bola, liftar... todo igual que sobre la pista. En cuanto al béisbol, mejor tener atado el mando a la muñeca, ¡por si te emocionas!






Los amantes del golf ya no tendrán que madrugar los domingos para coger turno en los green de su ciudad. Todos los movimientos son idénticos a los reales, ideal para los que ya saben jugar y sencillo para los que empiezan.



Si pensabas que lo habías visto todo en boxeo, echa un vistazo a Wii Boxing. Tú haces los ganchos, los directos o incluso fintas desplazándote a los lados y hacia atrás. Que tiemble Rocky Balboa.



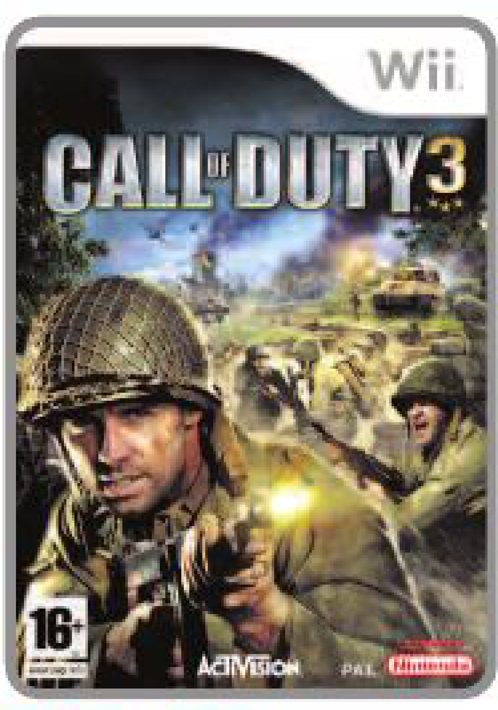
## Ficha técnica

Nintendo
Deportes
3+

**EL PERSONAJE:**
Cada jugador participa con su avatar personalizado. Lo único que faltaba para sentirse en la pista central de Roland Garros o defendiendo el título de campeón en el Staples Center.

**NO TE LO PIERDAS:**
Como últimamente nos acostumbra Nintendo, «Wii Sports» es probar una experiencia totalmente nueva. Hasta hoy, los deportes nunca se habían vivido igual sobre la cancha.

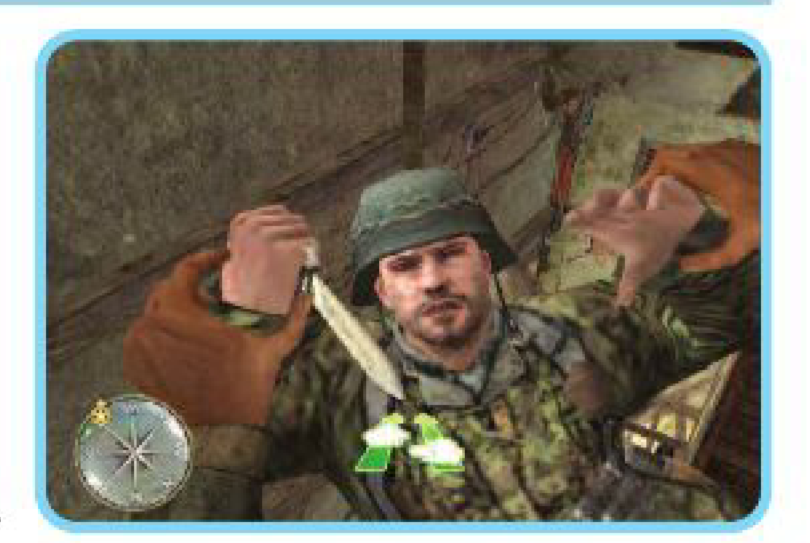
## CALL OF DUTY 3

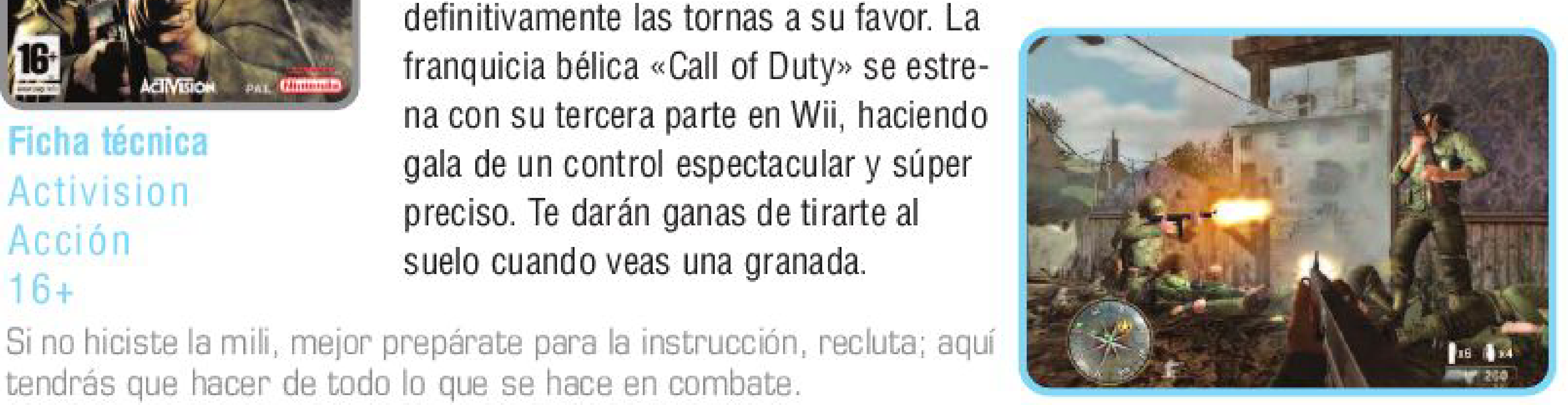



**Ficha técnica**
Activision
Acción
16+

Recarga activa de las armas • Lanzamiento dinámico de granadas • Lucha cuerpo a cuerpo • Control de vehículos

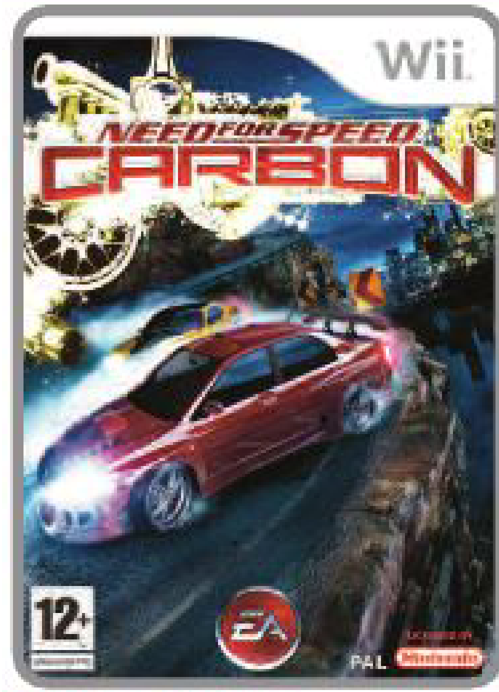
Si tradicionalmente los jugadores de ordenador han mirado por encima del hombro a los de consola en el mundo de los shooter, Nintendo viene a cambiar definitivamente las tornas a su favor. La franquicia bélica «Call of Duty» se estrena con su tercera parte en Wii, haciendo gala de un control espectacular y súper preciso. Te darán ganas de tirarte al suelo cuando veas una granada.





Si no hiciste la mili, mejor prepárate para la instrucción, recluta; aquí tendrás que hacer de todo lo que se hace en combate.

## NEED FOR SPEED: CARBONO

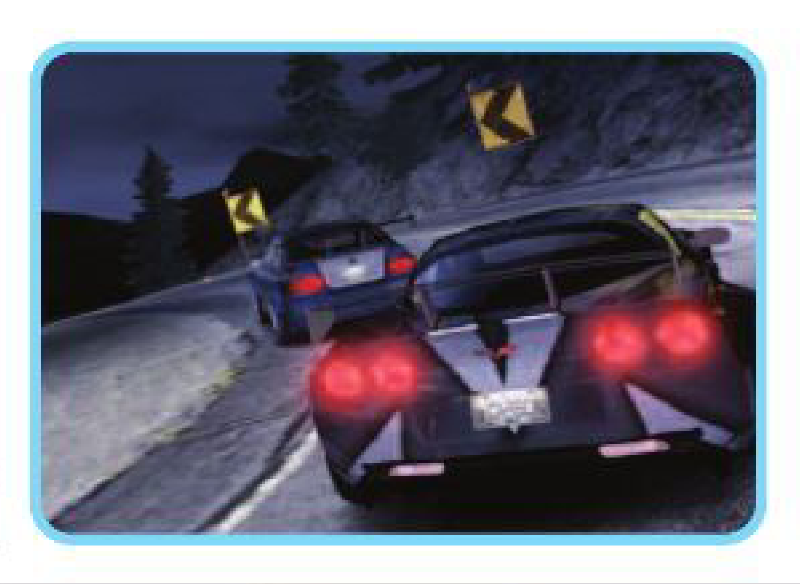



**Ficha técnica**
EA
Conducción
12+

Gráficos espectaculares • Control analógico virtual del volante • Multitud de marcas reales • Modifica el coche como más te guste

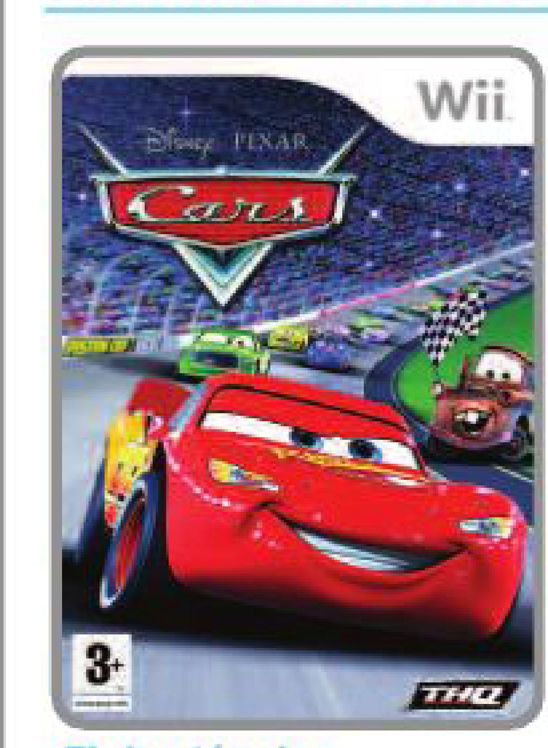
En ningún lanzamiento de consola que se precie puede faltar un título de conducción. La estrella de Wii en sus comienzos es «Need For Speed: Carbono», la mejor adaptación de la saga hasta la fecha. Ya no hace falta comprar un volante para sentirse a los mandos de un pepino maqueado, simplemente pon el mando en horizontal y toma las curvas como si en ello te jugases la vida.





¿Tienes un "cuatro latas" pero sueñas con un Lamborghini personalizado? Carbono es tu juego, más barato y más real que ningún otro.

## CARS: EL VIDEOJUEGO




**Ficha técnica**
THQ
Conducción
3+

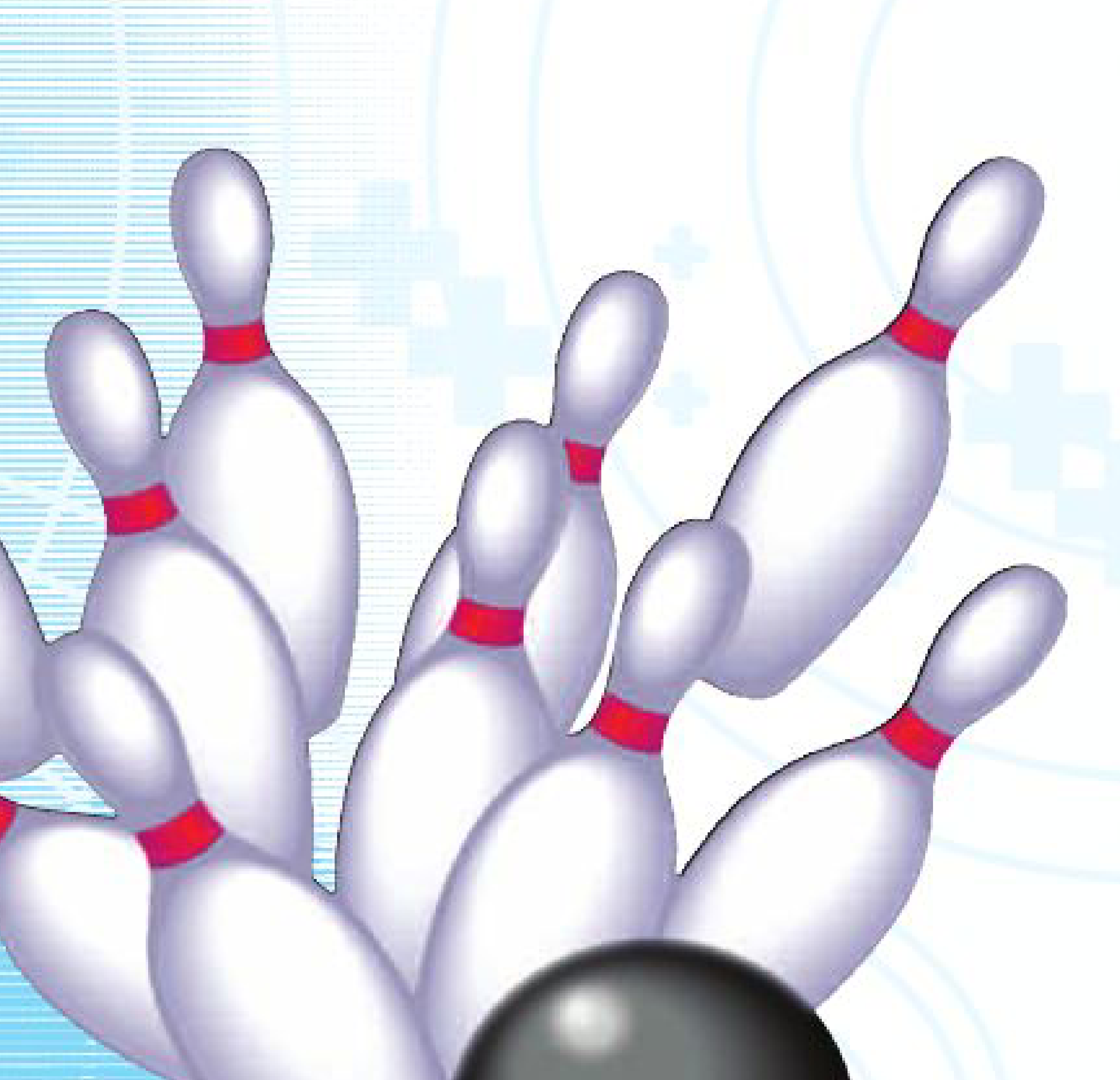
Licencia oficial de la película • Control analógico virtual del volante • Un gran mundo para explorar • Interactúa con otros personajes de la peli

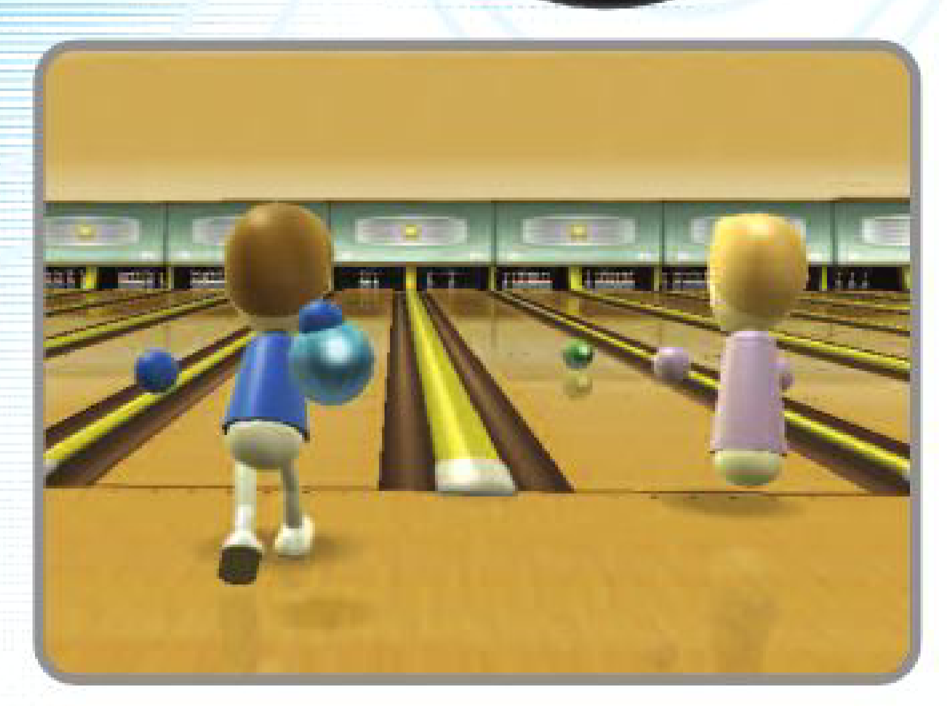
Los más pequeños (y no tan pequeños) también pueden sentir la velocidad de otra forma. Disney y el último éxito de Pixar Cars llegan también a Wii, con un título pensado para jugar despreocupadamente y explorar el inmenso mundo de la película. Rayo McQueen está esperando en el garaje con las llaves puestas... ¿a qué estás esperando?






No todo iban a ser carreras ilegales, también cabe la diversión más relajada. Seguro que se lo quitas de las manos a tu hermanito.





De los cinco juegos que tiene «Wii Sports», quizá el más conseguido y al mismo tiempo sencillo sea el de bolos. Fuerza, inclinación y colocación son las claves, igual que en la bolera de tu barrio, pero con zapatillas de casa.

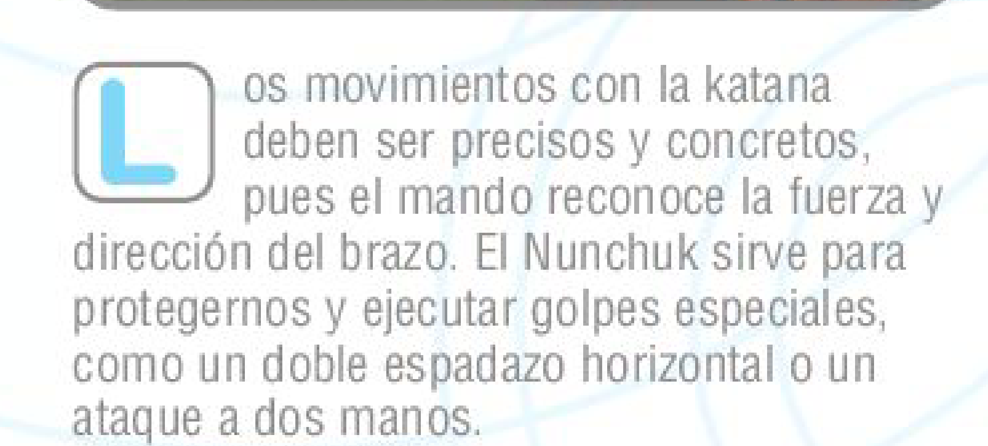
# Red Steel

**Ubisoft ha querido ser la mano derecha de Nintendo en el lanzamiento de Wii. Su desarrollo estrella nos lleva al Japón de los yakuza.**

Red Steel» ocupó un lugar muy importante en el stand de Nintendo de la pasada feria internacional del videojuego de Los Ángeles. Valiéndose de las posibilidades del mando de Wii, nos ofrece una equilibrada mezcla entre balas y katanas. Han secuestrado a nuestra novia, hija de un miembro de los yakuza, la mafia japonesa, al que han asesinado. Juramos venganza y rápidamente nos vemos envueltos en una historia perfectamente ambientada, con un control único gracias a que el mando interpreta con precisión nuestros movimientos. Si eres fan de los juegos de acción en primera persona, no puedes perderte «Red Steel».



El trabajo artístico es digno de mención. Con unos vestidos y maquillajes que fácilmente recuerdan a las geishas, se le añaden tatuajes y diseños de corte occidental, consiguiendo un acabado muy atractivo. La historia promete ser compleja y con giros inesperados.



Los movimientos con la katana deben ser precisos y concretos, pues el mando reconoce la fuerza y dirección del brazo. El Nunchuk sirve para protegernos y ejecutar golpes especiales, como un doble espadazo horizontal o un ataque a dos manos.



Una de las características especiales, llamada "focus", sirve para ralentizar el paso del tiempo, seleccionar rápidamente varios objetivos en pocos segundos para a continuación admirar una secuencia fugaz de disparos que acaban con varios enemigos a la vez. Pura acción.



Aunque Nintendo aún no ha dado el pistoletazo de salida para el juego online, Red Steel disfrutará de modo multijugador para cuatro personas en una misma consola. Por el altavoz del mando recibiremos órdenes individuales. ¡Que empiece la batalla!

## MONSTER 4x4 WORLD CIRCUIT




**Ficha técnica**
Ubisoft
Conducción
3+

Carreras de todoterreno para todos los gustos • Desarrollado en Ubisoft Barcelona • Incluye volante como accesorio • ¿Preparado para correr sin límites?

Tímidamente empezamos a ver apuestas por el desarrollo de videojuegos en España. Ésta, desde Barcelona, nos traen carreras puramente arcade en la que demostrar nuestra habilidad a manos del mando de Wii. Podemos jugar poniéndolo de lado o gracias a un volante que incluye gratis en el que insertamos fácilmente el mando. El resultado es una jugabilidad excitante.



Choques, nitros y escenarios imposibles con una jugabilidad inmediata. Gracias al volante adicional, conducir estos monstruos es sencillo como divertido.

## Ficha técnica

Ubisoft
Accion
16+

**LOS PERSONAJES:**
Las 22 fases del juego se desarrollan entre Tokyo y Los Angeles, por lo que veremos vestimentas orientales y occidentales, eso sí, todos con un aire mafioso a la par que seductor.

**NO TE LO PIERDAS:**
El protagonista empuñará el arma con el ángulo exacto con el que sujetemos nosotros el mando. En los combates de katanas, podemos salvarle la vida al enemigo y ganarnos su respeto. Detalles que plagan este juego, exclusivo para Wii.

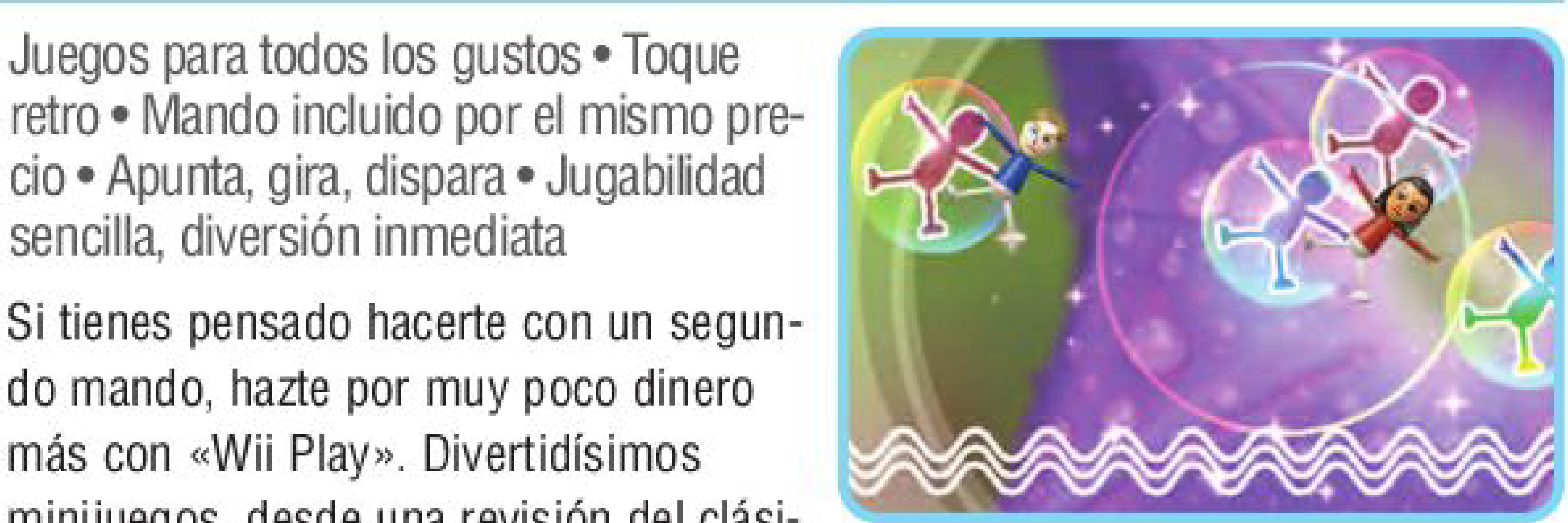
## Wii PLAY

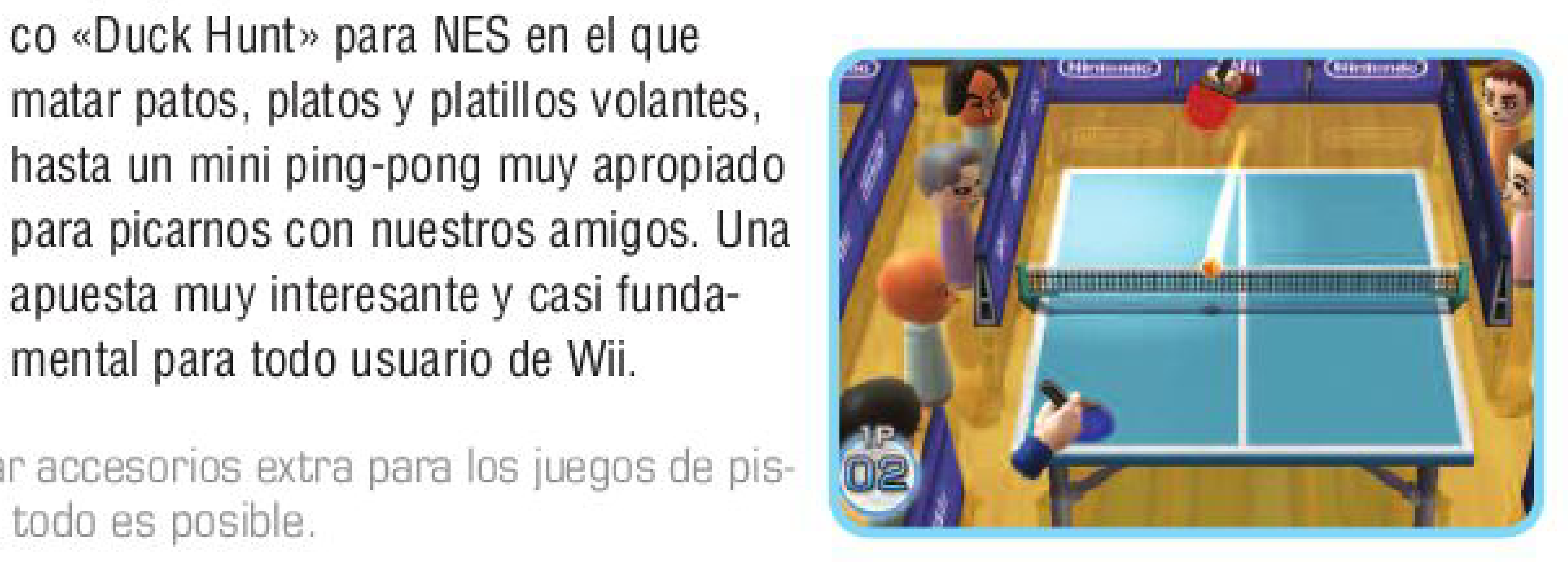



**Ficha técnica**
Nintendo
Minijuegos
3+

Juegos para todos los gustos • Toque retro • Mando incluido por el mismo precio • Apunta, gira, dispara • Jugabilidad sencilla, diversión inmediata

Si tienes pensado hacerte con un segundo mando, hazte por muy poco dinero más con «Wii Play». Divertidísimos minijuegos, desde una revisión del clásico «Duck Hunt» para NES en el que matar patos, platos y platillos volantes, hasta un mini ping-pong muy apropiado para picarnos con nuestros amigos. Una apuesta muy interesante y casi fundamental para todo usuario de Wii.





Se acabo tener que comprar accesorios extra para los juegos de pistola. Con el mando de Wii, todo es posible.

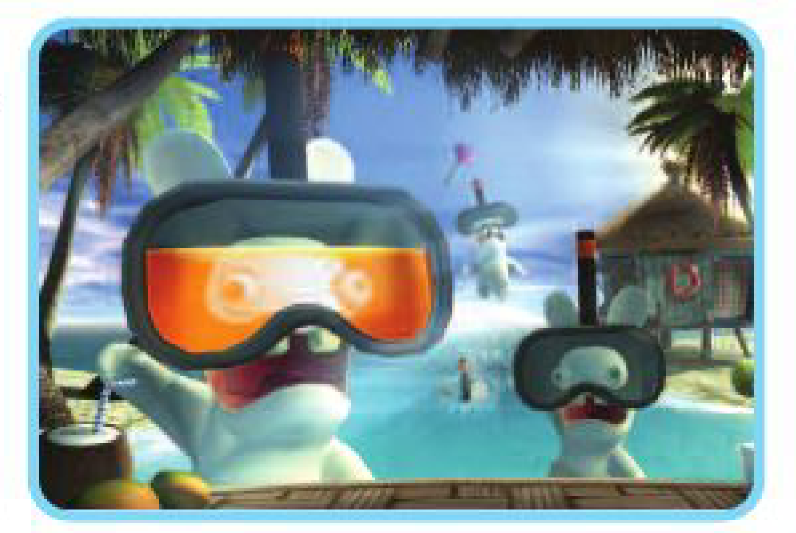
## RAYMAN RAVING RABBIDS




**Ficha técnica**
Ubisoft
Acción/Aventura
3+

Vuelve el personaje de Ubisoft • Conejos completamente locos necesitan ser controlados • 75 desafíos diferentes y dos modos de juego.

Rayman es un personaje muy conocido para muchos jugadores. Sus títulos de plataformas competían con los mejores Mario y Sonic del momento. Pero abandona momentáneamente sus orígenes para reorientar sus aventuras en este irónico y surrealista juego desarrollado en las oficinas de la compañía en Francia. Un desarrollo temporalmente exclusivo para Wii y uno de los grandes a tener en cuenta.





¿Alguna vez has probado a poner en orbita una vaca? ¿No? ¿En serio? Quizá sea el mejor momento para intentarlo…

## TONY HAWK`S DOWNHILL JAM




**Ficha técnica**
Activision
Deportivo
3+

Vuelve el skater por excelencia • Descensos arriesgados – Piruetas imposibles • Carreras a toda velocidad • Controla el skate con tus propias manos.

El skater más conocido de todos los tiempos no podía faltar en el lanzamiento de Wii. Dando un pequeño giro a la saga, «Downhill Jam» nos propone un juego de conducción muy arcade, en el que conseguir velocidades extremas sumando velocidad a medida que encadenamos piruetas o dejamos noqueados a los demás corredores. Tony Hawk está de nuevo entre nosotros.

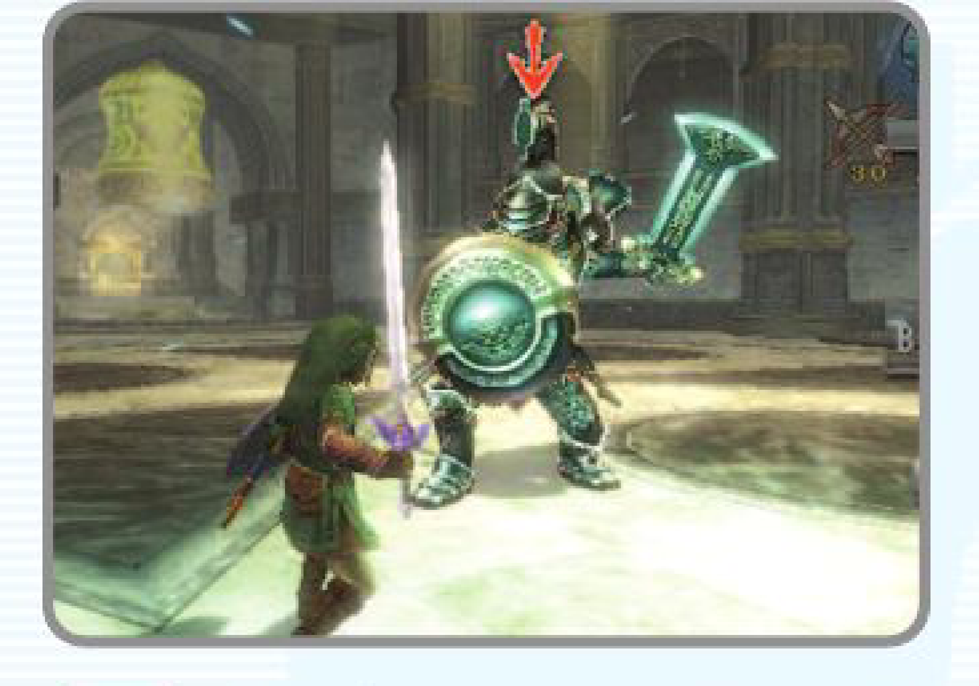



Con el mando puesto de lado, controlamos el equilibrio sobre el skate inclinándolo hacia un lado u otro. ¡A correr!

# The Legend of Zelda: Twilight Princess

**Pese a que la espera ha parecido eterna, ya está aquí. Link vuelve a protagonizar otra trepidante aventura en The Legend of Zelda: Twilight Princess**

Tras más de tres años desde el anterior Zelda para GameCube, por fin lo tenemos entre nosotros. Esta nueva entrega de uno de los grandes clásicos de Nintendo es sin duda el título que abandera la llegada de Wii. Realmente se trata de una adaptación del juego que llevaba años en desarrollo para GameCube. Han aplicado algunas mejoras gráficas (sobre todo el modo panorámico) y adaptado todos los controles al sorprendente mando de Wii. Compra obligada para cualquier usuario de la nueva consola de Nintendo. La princesa Zelda ha caído en la oscuridad, y necesita tu ayuda. ¿Estás preparado?



Se acabó lo de pulsar botones para atacar. Si queremos dar un mandoble, basta con mover la mano derecha. Para el clásico ataque giratorio, la izquierda. Link comenzará a atacar a los enemigos y al chocar las espadas, ¡sonarán en el mando!



Twilight Princess» es un juego mucho más oscuro que sus antecesores. Incluso nos vemos a través de un mundo en pleno crepúsculo en forma de lobo. Nuestro jinete, un pequeño ser llamado Midna, nos guiará hacia el camino de la luz.





El argumento siempre ha sido uno de los fuertes de la saga. Esta vez, nos prometen hasta 60 horas de juego para llegar al final del juego. Link irá adquiriendo nuevas habilidades constantemente, para salvar al reino de la eterna oscuridad.

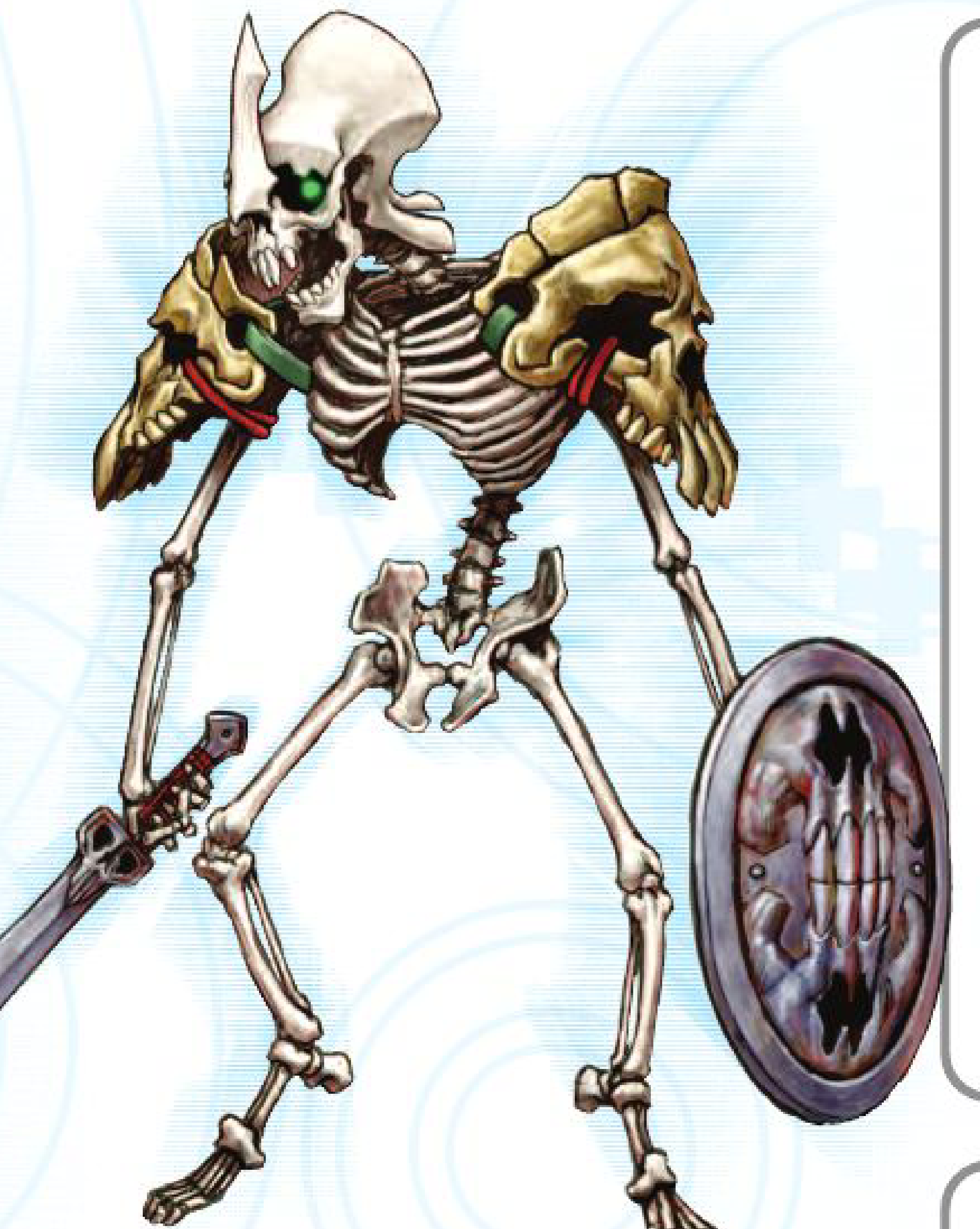


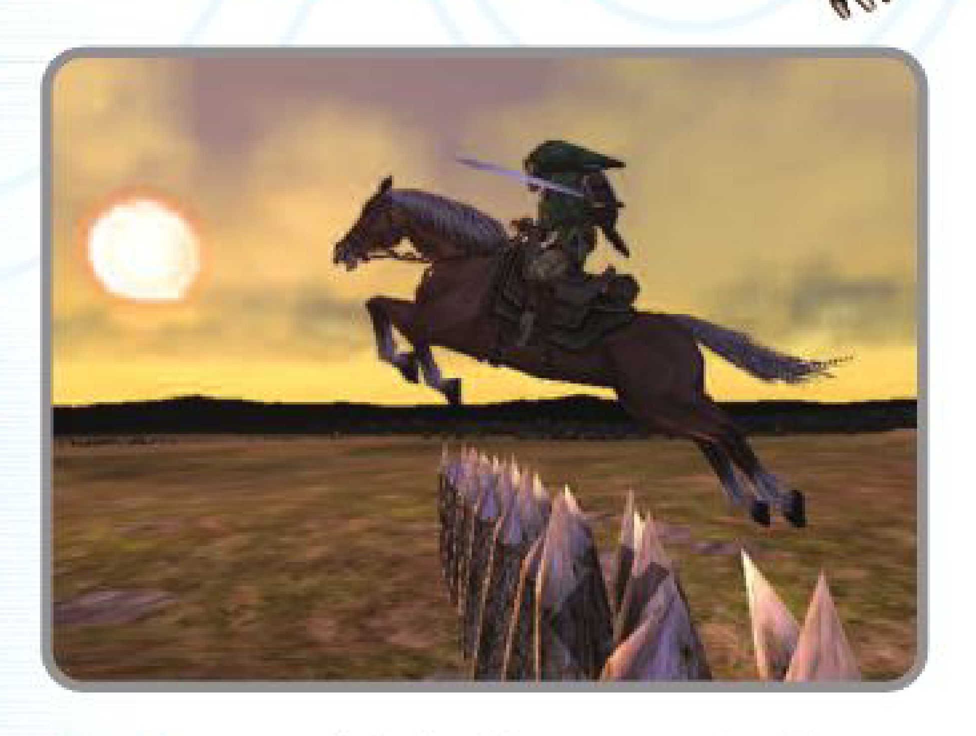
## Ficha técnica

Nintendo
Acción
+ 12

**EL PERSONAJE:**
Link y Zelda son las piezas claves en cualquier aventura, a la que se añade una nueva compañera: Midna, guía y apoyo durante la mayor parte del juego. ¿Estará de nuevo Ganondorf? Mejor descubridlo por vosotros mismos.

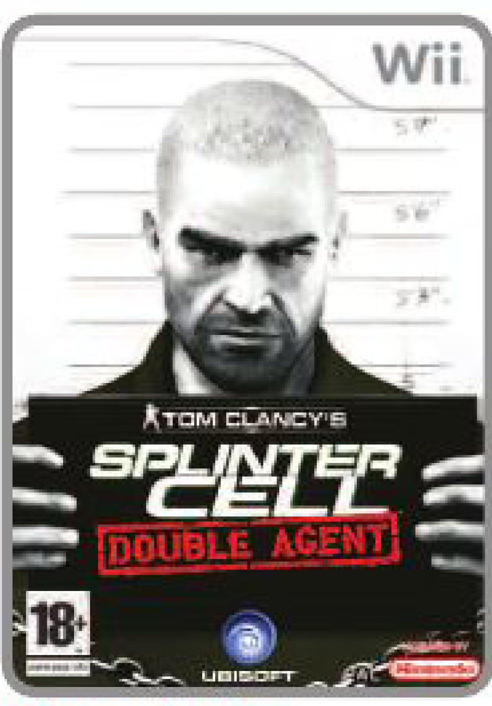
**NO TE LO PIERDAS:**
Hablamos probablemente del mejor "The Legend of Zelda" de la historia. Comprar una Wii y no llevarse este juego con ella, debería ser pecado.





No puede faltar Epona, nuestro inseparable caballo, aunque podemos ponerle el nombre que queramos, tanto a Link como a su fiel equino. Será nuestro gran aliado para recorrer la enorme extensión del mapa, cuatro veces mayor que en «Ocarina of Time».

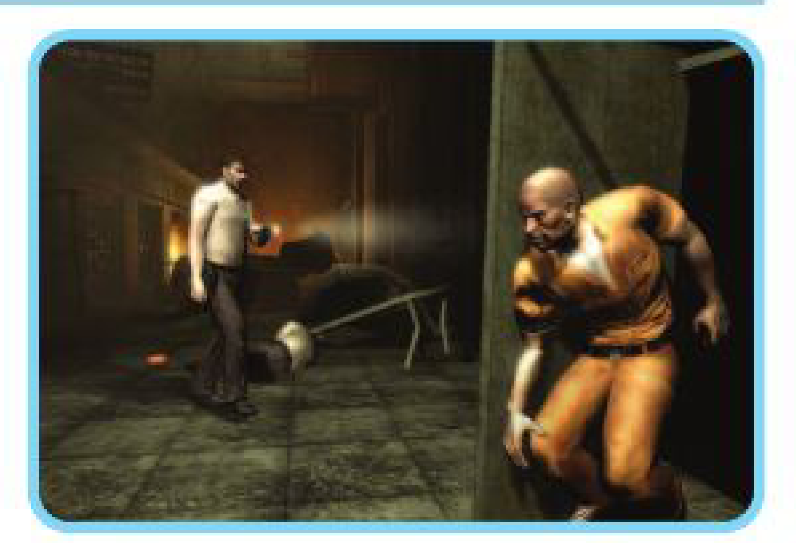
## Splinter Cell: Double Agent

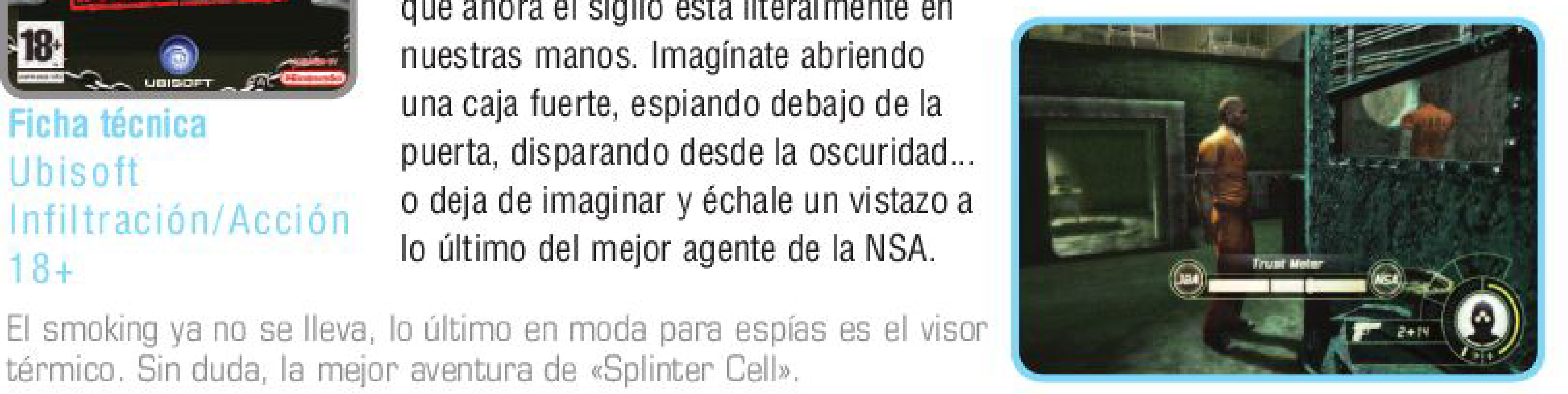



**Ficha técnica**
Ubisoft
Infiltración/Acción
18+

Control activo de las herramientas de Fisher • Infiltración pura • Tiroteos realistas • Opciones multijugador

Una de las sorpresas del lanzamiento es «Splinter Cell 4». La misión como doble agente de Sam Fisher cobra un nuevo significado en su versión para Wii, ya que ahora el sigilo está literalmente en nuestras manos. Imagínate abriendo una caja fuerte, espiando debajo de la puerta, disparando desde la oscuridad... o deja de imaginar y échale un vistazo a lo último del mejor agente de la NSA.





El smoking ya no se lleva, lo último en moda para espías es el visor térmico. Sin duda, la mejor aventura de «Splinter Cell».

## Marvel: Ultimate Alliance




**Ficha técnica**
Activision
Acción
12+

Todos los clásicos de los cómics de Marvel, juntos en Wii • Acompaña a otros superhéroes para acabar con el mal

Spiderman, Lobezno, Los 4 Fantásticos, el Capitán América… Hasta veinte conocidísimo superhéroes llegados directamente desde el cómic se enfrentarán en este juego de acción con toques de RPG permite jugar acompañado de tres amigos más y vivir una sorprendente aventura en la que encontraremos más de 140 personajes sacados del universo Marvel. Compra imprescindible para el enorme clan de seguidores.





Con tan solo mover las manos, reflejamos en pantalla todo tipo de ataques de forma efectiva y con total naturalidad.

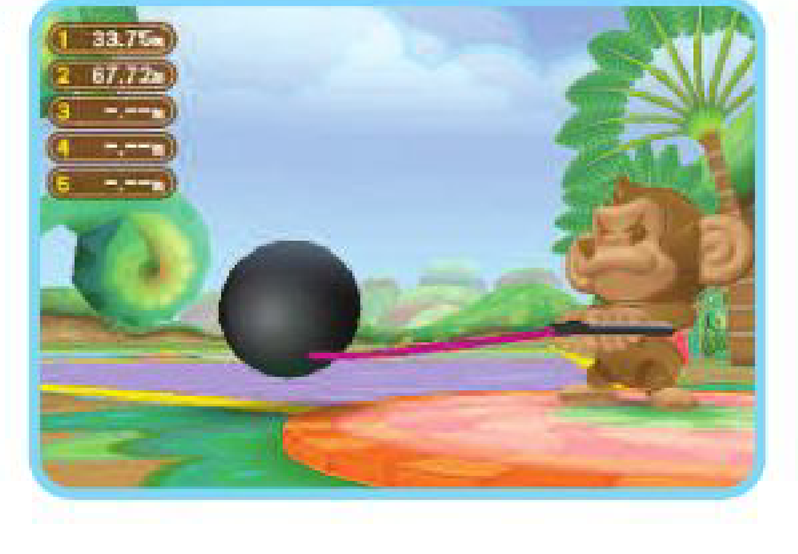
## Super Monkey Ball




**Ficha técnica**
Atari
Plataformas
7+

Ladea el mando para desplazarte • 4 modos de juego • Opciones multijugador • Gran cantidad de minijuegos.

¿Qué hace un primate metido en una pelota de plástico? Menuda pregunta: ¡pues coger plátanos! Y es que aunque sin conocer «Super Monkey Ball» no te va a costar nada hacerte a los mandos. Inclina el controlador para el lugar que quieres que se desplace, y ¡simio va! Uno de los títulos que mejor aprovechan el Nunchaku de la consola, y sin duda el juego más mono.





La variedad de pruebas hará las delicias de los jugadores, que unido a su sencillez de manejo se acerca a un público mayor.

# Sigue jugando con Wii

Twilight Princess

**Como ya pasó con Nintendo DS, el sector del entretenimiento digital está viviendo con grandes expectativas el estreno de la Wii, un sistema innovador no sólo en el control sino también en sus juegos.**

Y es que los juegos son siempre la parte más importante de las consolas. La compañía nipona ya ha demostrado a lo largo de la historia que es bien capaz por sí sola de dotar de juegos increíbles a sus plataformas, pero una vez más cuenta con el apoyo de un gran número de desarrolladoras que apuestan fuerte por la nueva manera de mirar el ocio electrónico. El futuro pinta muy bien para la recién nacida, y nosotros hemos elegido unos cuantos de los que más sobresalen en el futuro catálogo.

### SONIC AND THE SECRET RINGS

Quién nos iba a decir hace 15 años que Sonic sería uno de los mayores aliados de Nintendo en su lucha por el liderazgo en las consolas. El puercoespín azul retoma toda la velocidad que le hizo famoso y la mezcla con las posibilidades del Nunchaku, rediseñando el género de las plataformas al estilo Sega. Con un planteamiento que recuerda a las pantallas de bonus de «Sonic 2», «Sonic and the Secret Rings» continuará las peripecias del erizo en el mundo de siempre pero con nuevos desafíos.

### DRAGON BALL Z SPARKING NEO

El nuevo «Tenkaichi» tampoco podía faltar a la cita. ¿Cuántas veces has jugado en el colegio como Son Goku haciendo el Kame Hame Ha? Pues tus sueños de juventud se han hecho realidad. Desplazarse por el aire, luchas increíbles y ondas de energía, todo lo invocamos gracias a nuestras poses y movimientos reales. Así no hay super guerrero que pueda aguantar nuestros envites. Combates y manga en un disco.

### TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

«Trauma Center» ya apareció en Nintendo DS dejando muy buen sabor de boca. Las virtudes de la pantalla táctil de la portátil se multiplican sobre la pantalla del televisor, ya que ahora instrumentos como jeringuillas, pinzas o bisturís se controlan de forma mucho más genuina. Eso sí, inyéctate unos miligramos de paciencia, la vida de los pacientes está en tus manos.

### WARIO WARE

Los títulos recopilatorios de minijuegos pueden ser las estrellas del catálogo, sobre todo para echar unas risas con los amigos. Si eso es lo que buscas, te encantará la primera incursión del némesis de Mario en «Wii: Wario Ware Smooth Moves». Se trata de utilizar el mando en toda su amplitud en una serie de hilarantes pruebas: conducción, sentadillas, inflar globos, partir melones con una katana... aquí lo que importa es pasarlo bien, no le busques sentido y pártete tú también, pero de risa.

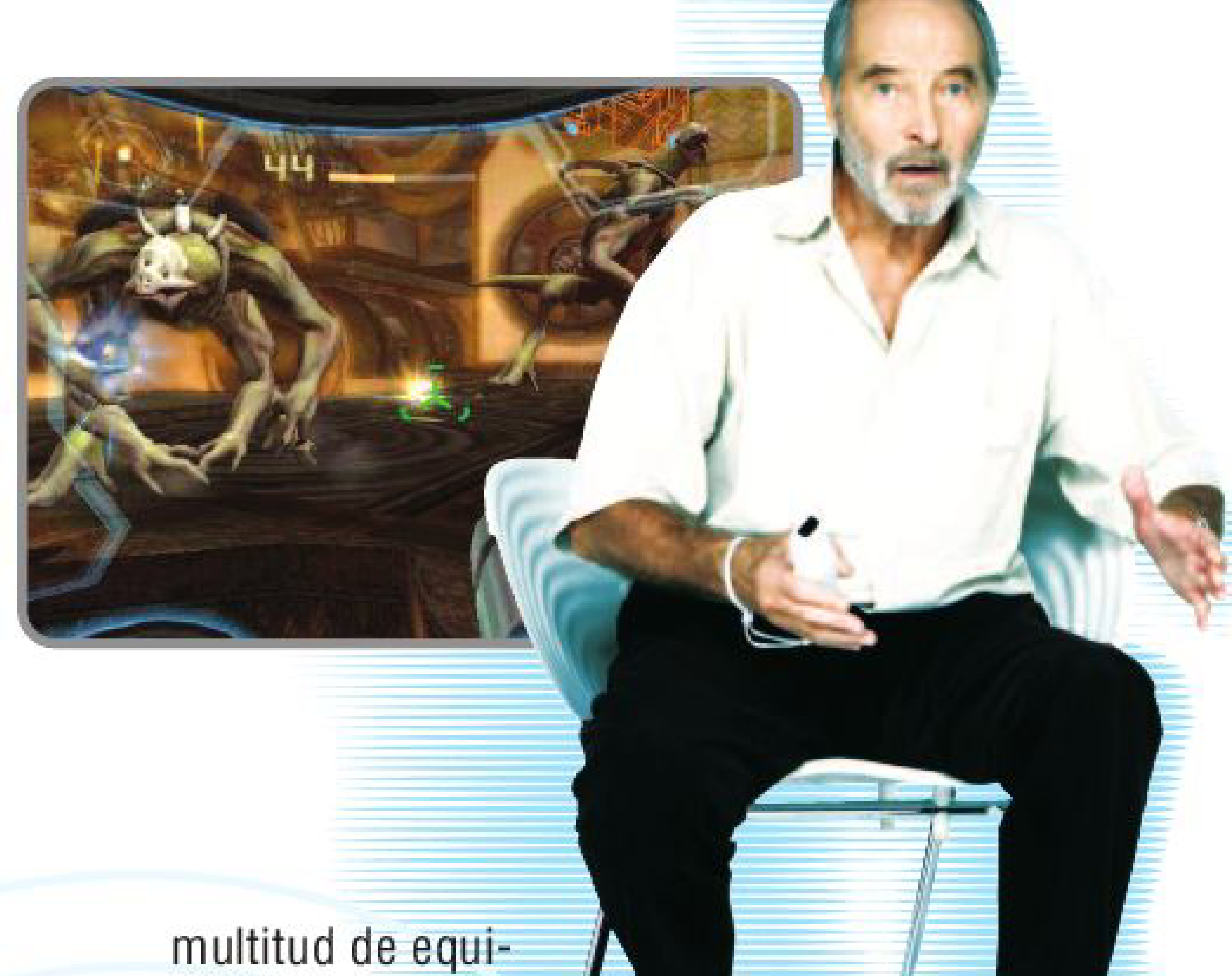












## SUPER MARIO GALAXY

Tras casi cuatro de años de desarrollo y un par de cambios de nombre ya lo tenemos entre nosotros. Se trata de «Super Mario Galaxy», un prometedor plataformas que como no podía ser de otra manera se erigirá como estandarte de la consola y aprovechará todas las posibilidades del mando. Al mover el mando hacia arriba Mario salta, y al bajarlo se agacha, podremos oír cómo recogemos monedas a través del altavoz del mando o algunas amenazas que rondan al fontanero... pero quizá lo más importante es la inclusión de gravedad, ya que dependiendo de en qué planeta nos encontremos podremos movernos de forma diferente: saltos más largos, planear entre localizaciones, atraer objetos...

## METROID PRIME 3: CORRUPTION

Los shooters típicos van a vivir un antes y un después del Nunchaku de Nintendo. Si no, que se lo digan a Metroid Prime 3, otra de los abanderados de la nueva generación. Ya no es sólo disparar, es desplazarse por la pantalla, es convertirse en bola, o incluso utilizar nuevas armas, como el rayo tractor, para encontrar increíbles maneras de utilizar el mando de Wii. Y es que ¿en qué otro juego tienes un látigo eléctrico?

## WII MUSIC

«Wii Music» es otro de esos juegos que centra toda su valía en la diversión. Se trata de diversos minijuegos de temática musical, donde tendremos desde que tocar la batería hasta dirigir una orquesta. Imagínate al mando de un grupo de violines, trombones y chelos mientras interpretas temas clásicos de toda la vida (Carmina Burana) u otros sacados de viejas glorias de la marca (el tema principal de Zelda). Un espectáculo sonoro sólo para tus oídos.

## SUPER MARIO STRIKERS

También regresará el mítico título de fútbol que tan buenos resultados dio en Game Cube: «Mario Strikers». El deporte del balón no podía tener un aspecto más desenfadado y al mismo tiempo divertido. Con unos gráficos mejorados, los golpes especiales de la anterior entrega y multitud de equipos sacados del universo Nintendo, ¿alguien echa de menos la Champions League? ¡Viva la Champiñons League!

## RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES

Desde los exclusivos «Resident Evil» y «Resident Evil Zero» para Game Cube, Capcom ha gozado de una envidiable relación con Nintendo. Tal es así que volverá a ofrecer un título desarrollado únicamente para la Wii, y que por lo poco que se sabe de él volverá a revolucionar el estilo de juego de la saga. Se nos ponen los pelos de punta sólo de pensarlo. Bueno, y también del miedo.

## SUPER SMASH BROS: BRAWL

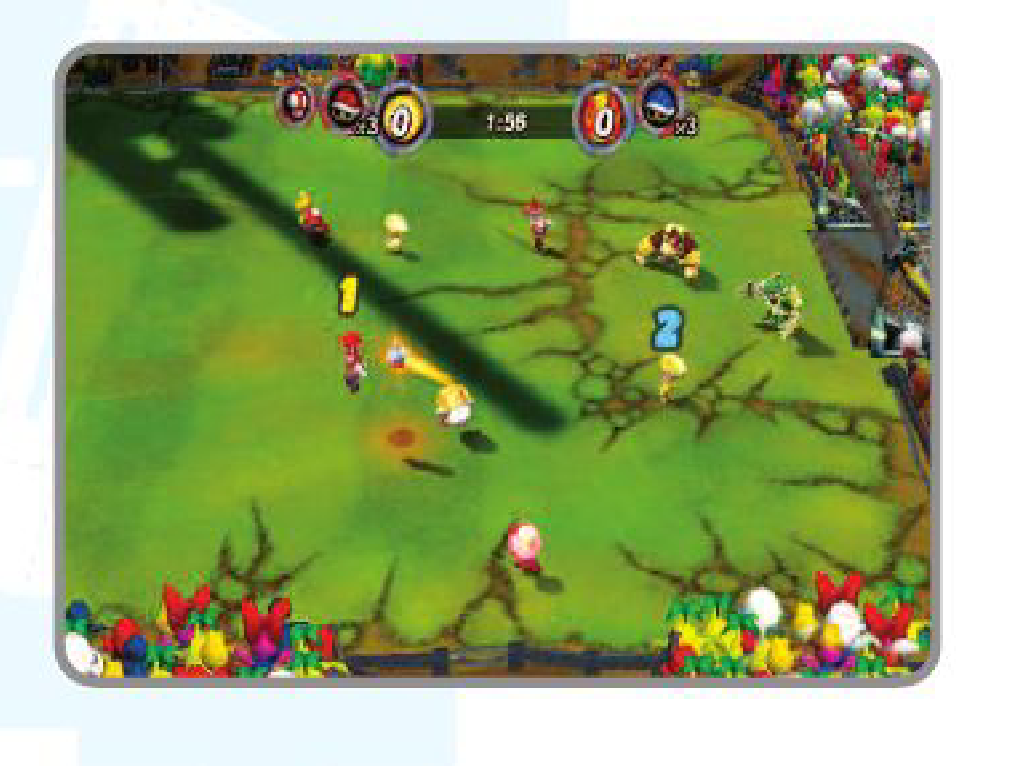
Otro de los que no podían faltar a la cita. Ya son tres entregas en tres consolas diferentes dando guerra y puñetazos entre los personajes más famosos de varias sagas de Nintendo, a los que se unirán dos nuevos fichajes de excepción: Samus Aran sin su famoso traje y el espía más famoso de las consolas, Solid Snake. Bienvenidos a la fiesta.

## BRAIN TRAINING

El gran éxito de «Brain Training» hacía que estuviese cantada su adaptación para Wii. El nunchaku no sólo servirá para tonificar músculos haciendo deporte, ya que las pruebas para poner en forma el cerebro que nos planteará el doctor Kawashima no tienen desperdicio. Ahora sí que pueden jugar hasta tus abuelos, y lo mejor de todo es que es bueno para ellos, y no aflojes, también para ti.

Algunos de los más esperados se nos quedan en el tintero. «Excite Truck», «Animal Crossing», «Pokemon Battle Revolution», «Disaster: Day of Crisis» o «Mario Party 8», todos han destacado por una cosa: anteponer la diversión y originalidad a cualquier otro aspecto, como siempre debería ser. Wii are the champions.





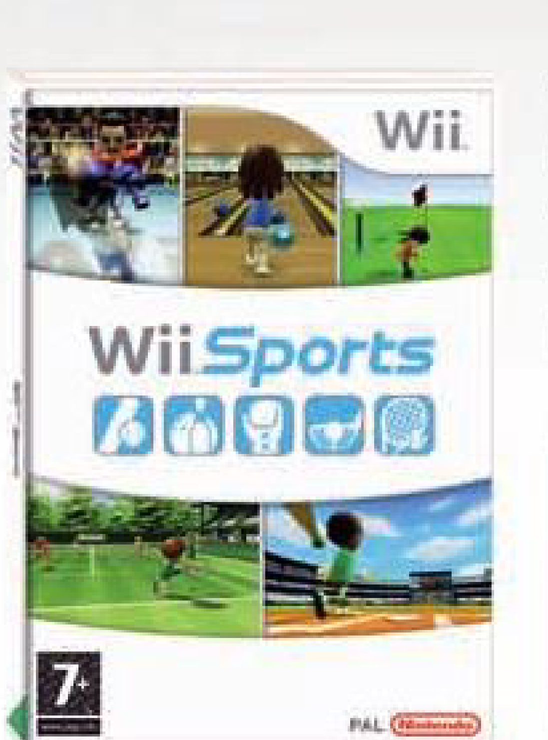




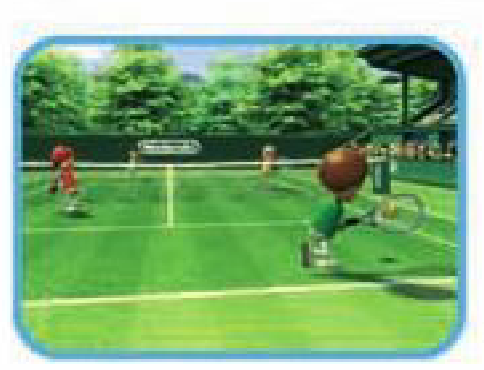




## Saca. Resta. ¡Volea!




El Mando de Wii es tu raqueta.
Mueve tu brazo ¡y ve a por la pelota! Lleva el tenis a tu salón. Une tus ganas de divertirte a la nueva Wii de Nintendo y lo pasarás en grande.
¡La consola incluye 5 emocionantes juegos deportivos!



A partir del 9 de Diciembre







www.wii.com